Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 9570067
Centre d'intérêt: 960

L'Esprit sportif, ça compte : guide d'activités pédagogiques / coordination, Yvan Lépine. -- [Québec] : Régie de la sécurité dans les sports, Service des communications et de la recherche [1984].
[52] f. ; 37 cm.

ISBN 2-550-11039-0

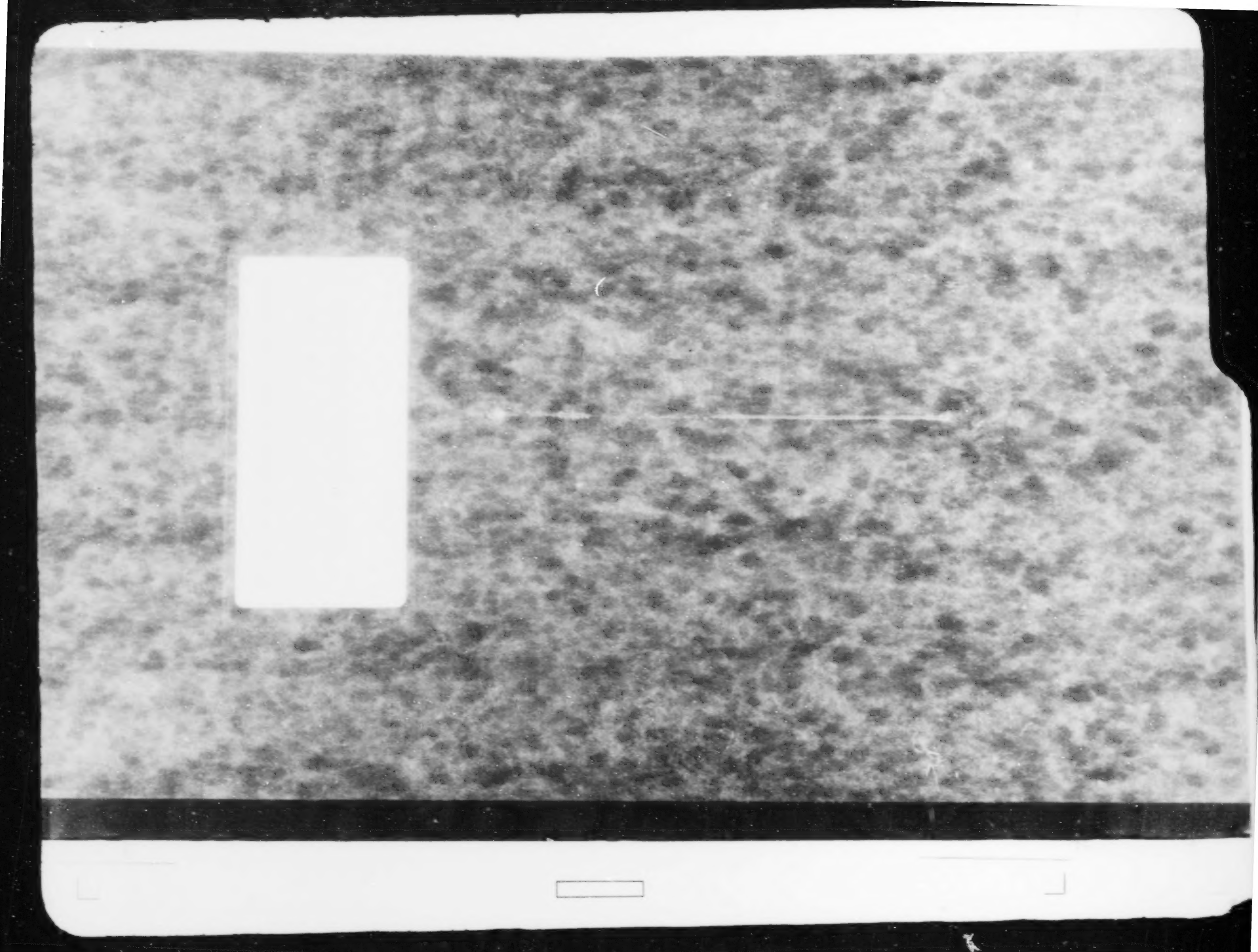
Descripteur(s): *Sport *Sécurité *Guide pédagogique *Activité d'apprentissage *Primaire (Niveau)

Identificateur(s) de sujet: *Esprit sportif

Consciente du besoin incessant d'une éducation à l'esprit sportif, la Régie de la sécurité dans les sports a décidé d'intervenir auprès de la jeunesse québécoise en lançant une campagne d'information sur l'esprit sportif. Elle s'est jointe au ministère de l'Education pour l'élaboration des activités devant servir de support à cette campagne et qui seront intégrées aux guides d'activités du programme de formation personnelle et sociale. Ce document contient dix activités s'adressant aux élèves de sixième année. Par des situations d'apprentissage variées (réflexion, jeu de rôle, discussion, rédaction, dessin, etc.), il s'agit d'inculquer des notions et des comportements liés à l'esprit sportif.

Chaque fiche d'activité précise l'objectif terminal de l'activité, ses objectifs intermédiaires, des éléments d'apprentissage, des notes pédagogiques, les personnes-ressources et le matériel requis, la mise en situation, la description du déroulement de l'activité et ses objets et modes d'évaluation.

Type de document: d



EDUQ 8570067

L'ESPRIT SPORTIF, ÇA COMPTE!

GUIDE D'ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Régie de la sécurité dans les sports

dans les sports

Québec

Ce guide d'activités pédagogiques est publié par le Service des communications de la Régie de la sécurité dans les sports du Québec.

Coordination de la production: Yvan Lépine

©Gouvernement du Québec
Dépôt légal: 1ère édition, 3e trimestre 1984
Bibliothèque nationale du Québec

I.S.B.N. 2-550-11039-0

TABLE DES MATIÈRES

PAGE

AVANT-PROPOS

ACTIVITÉ — DU PLAISIR EN SÉCURITÉ
FICHE — 6.9.1

ACTIVITÉ — LES ÉMOTIONS ET LES COMPORTEMENTS DANS MES JEUX
FICHE — 6.4.1

ACTIVITÉ — UN COMPORTEMENT ET UN AUTRE, C'EST PAS PAREIL
FICHE — 6.4.2

ACTIVITÉ — L'IMPROVISATION
FICHE — 6.4.3

ACTIVITÉ — JE FAIS, JE PENSE
FICHE — 6.5.1

ACTIVITÉ — LE MIROIR
FICHE — 6.6.1

ACTIVITÉ — LA BATAILLE OU LA DISCUSSION
FICHE — 6.6.2

ACTIVITÉ — LES 10 COMMANDEMENTS DU BON SPORTIF
FICHE — 6.8.1

ACTIVITÉ — DES RÈGLES, OUI, MAIS POURQUOI?
FICHE — 6.9.1

ACTIVITÉ — DES RÈGLES, C'EST UTILE
FICHE — 6.9.2

AVANT-PROPOS

Comme chacun a pu remarquer, le sport prend maintenant plus de place dans notre société. Cependant, ceci n'implique pas nécessairement une aussi grande popularité pour l'esprit sportif et la pratique sécuritaire d'activités sportives.

L'esprit sportif constitue sans doute une notion difficile à cerner complètement. Nous pouvons toutefois en reconnaître les éléments fondamentaux qui suivent: - l'observation des règlements, - le respect de l'officiel et l'acceptation de ses décisions, - le respect de l'adversaire, - le souci de l'équité, - le maintien de sa dignité.

Conscient du besoin incessant d'une éducation à l'esprit sportif, la Régie de la sécurité dans les sports a décidé d'intervenir auprès de la jeunesse québécoise en lançant une campagne d'information sur l'esprit sportif. Le volet de cette campagne s'adressant au niveau scolaire débutera en janvier 1985.

Afin de maximiser les retombées de cette campagne, la Régie de la sécurité dans les sports du Québec s'est jointe au ministère de l'Education pour l'élaboration des activités devant servir de support à la campagne sur l'esprit sportif et qui seront intégrées aux guides d'activités du programme de formation personnelle et sociale dont l'application obligatoire est prévue pour 1986.

Le présent document contient 10 activités s'adressant aux élèves de 6e année. Par des situations d'apprentissage variées (réflexion, jeu de rôle, discussion, rédaction, dessin, etc.), nous désirons inculquer des notions et des comportements liés à l'esprit sportif.

Ces activités ont des interactions entre elles mais n'ont pas à être effectuées dans l'ordre. Nous vous suggérons de choisir les activités qui ont des liens directs avec le véca de l'élève et qui s'intègrent bien à vos programmes actuels.

Nous vous souhaitons Bon Succès dans l'expérimentation de ces activités pédagogiques et nous vous remercions pour l'intérêt que vous y apportez.

LE SERVICE DES COMMUNICATIONS

LA REGIE DE LA SECURITE DANS LES SPORTS

Note: N'hésitez pas à communiquer avec la Régie si vous désirez de plus amples informations concernant la campagne de l'esprit sportif. Tel qu'indiqué, nous offrons aussi du matériel pour compléter certaines des activités comprises dans ce guide.
Vous pouvez nous rejoindre sans frais au 1-800-567-7902.

FICHES DESTINÉES AU GUIDE D'ACTIVITÉS EN ÉDUCATION À LA SANTÉ

PRIMAIRE

THÈME: Conduite sécuritaire

TITRE DE L'ACTIVITÉ: **DU PLAISIR EN SÉCURITÉ**

FICHE #6.9.1

OBJECTIF TERMINAL (#9 page 126)

Observer certaines règles et consignes de prudence touchant sa sécurité.

OBJECTIF(S) INTERMÉDIAIRE(S)

9.3 Observer certaines règles de prudence et consignes touchant les sports et les loisirs.

ÉLÉMENTS D'APPRENTISSAGE

-Règles et consignes:

.connaissance des lieux (en rivière, en forêt, dans les parcs, les lacs)

.connaissance des propriétés et possibilités des équipements de loisirs (bâtons de hockey, de baseball le canot, le voilier, les skis, couteaux, arc, cerf-volant, etc.)

NIVEAU: 2e cycle

ANNÉE: 6e année

TEMPS: 120 min.

NOTES PÉDAGOGIQUES

Portrait de l'élève:

Les élèves pratiquent des activités sportives sans souvent en connaître les règles de prudence les plus élémentaires. De plus, ils s'intéressent à d'autres activités et en connaissent moins les aspects sécuritaires. Ce manque de connaissance constitue, à notre avis, un danger potentiel. Des accidents peuvent se produire plus facilement.

De plus, si on considère que les jeunes pensent souvent qu'ils ne peuvent pas leur arriver d'accident, que les accidents arrivent aux autres, ils peuvent alors être considérés encore plus comme des personnes à haut risque d'accident.

Rôle du maître:

Dans cette activité, le maître doit être un éveilleur de conscience qui permet aux élèves de comprendre les risques associés à la pratique d'activités sportives. Il doit cependant permettre une prise de conscience sereine. Il doit veiller à ce que les élèves ne dramatisent pas les dangers à outrance. Le but n'est pas de faire peur, il est d'orienter les jeunes vers une pratique des activités et une pratique qui soit sécuritaire.

N.B.: Cette activité devrait normalement prendre deux périodes. Il serait intéressant, en plus, d'utiliser du temps consacré à la langue maternelle et aux arts plastiques pour réaliser l'activité.

PERSONNES-RESSOURCES ET MATÉRIEL

- Les fédérations sportives
- Le professeur d'éducation physique
- Le responsable du sport scolaire
- La Régie de la sécurité dans les sports
- Le nécessaire pour faire des affiches ou des messages audio.

MISE EN SITUATION

- Inviter les élèves à faire des publicités concernant l'aspect sécurité des activités de sports et de loisirs.
- Les publicités pourraient être affichées dans la classe et l'école si la Direction le permet.

* Ce dernier chiffre est temporaire. Il devrait être revisé à la suite de l'intégration de la fiche à l'ensemble des activités en Éducation à la vie en société.

DÉROULEMENT

1re période de 60 min.

1. Expliquer aux élèves qu'un très grand nombre d'élèves de l'école pratique certaines activités sportives et qu'un grand nombre d'autres élèves aimerait en pratiquer.

   Cependant, la plupart des élèves ne connaissent bien qu'une seule ou deux activités. Ils n'ont pas une bonne connaissance des activités qu'ils ne pratiquent pas et n'ont aucune idée des règles de prudence et des consignes à respecter.

   Il serait donc très intéressant d'aider les autres élèves de la classe et de l'école à mieux connaître les activités sportives et surtout les règles de prudence à respecter. Suite à cette information, il serait possible que plus d'élèves pratiquent plus de sports et les pratiquent en toute sécurité.

2. Expliquer qu'une bonne façon d'informer les autres serait de faire de la publicité pour ces activités. Cette publicité peut être une affiche, un message-radio, une affiche avec message verbal, une cassette-radio ou un petit programme informatique.

3. Suite à la présentation, demander aux élèves de choisir le sport dont ils feront la publicité, trouver un slogan, identifier les avantages de la pratique de ce sport et identifier les éléments de leur message à propos desquels ils auraient besoin d'information. Les élèves peuvent travailler individuellement ou en équipe selon le choix du professeur.

4. Demander aux élèves de manifester leurs besoins à la fin du cours.

5. Distribuer la documentation disponible et inviter les élèves à faire une recherche sur ce qui leur manque.

2e période de 60 min.

6. Resituer l'activité.

7. Demander aux élèves de créer leur message ou de le terminer s'ils ont déjà commencé.

8. Si le temps le permet, demander aux élèves de présenter leurs travaux.

9. Féliciter les élèves pour l'aide qu'ils apporteront aux autres élèves de l'école et pour la qualité de leur publicité.

ÉVALUATION

Question-problème
-Objet d'évaluation:
.compréhension du but et du déroulement de l'activité
.intérêt des élèves face à l'activité
.compréhension de ce qu'est une publicité et des étapes menant à sa création
-Mesure: comment:
.par des questions portant sur les différents points d'information apportés par l'enseignant
.par un appel à des exemples de règles de prudence, d'éléments d'intérêt pour une activité, de types de message publicitaire

Exploration découverte
-Objet d'évaluation:
.connaissance des liens entre consignes de prudence et le contexte de pratique (lieux, équipements, habiletés à maîtriser, etc.)
.clarté des messages .Qualité des présentations (intéressant, incitateur, informatif)
.intérêt pour la connaissance des règles de prudence
.prise de conscience du lien entre règles de prudence et plaisir de la pratique
-Mesure: .comment:
.par l'analyse des productions des élèves .par l'observation de l'attitude des élèves en cours de production et lors des présentations

OBSERVATIONS

DÉROULEMENT	ÉVALUATION
10. Demander une brève appréciation du projet à chaque équipe.	.par des questions d'éclaircissement sur les productions Action unifiante -Objet d'évaluation: .Valeur accordée à la connaissance et au respect des règles de prudence .Renforcement du lien entre le plaisir de la pratique et les règles de prudence -Mesure: .comment: .par l'analyse des commentaires des élèves .par des questions d'éclaircissement sur leurs commentaires.

OBSERVATIONS

FICHES DESTINÉES AU GUIDE D'ACTIVITÉS EN ÉDUCATION

AUX RELATIONS INTERPERSONNELLES

PRIMAIRE

THÈME: Réactions émotives

TITRE DE L'ACTIVITÉ: **LES ÉMOTIONS ET LES COMPORTEMENTS DANS MES JEUX**

FICHE #6.4.1*

OBJECTIF TERMINAL (#4 page 246)

Comprendre que ses relations émotives influencent son comportement envers l'autre.

OBJECTIF(S) INTERMÉDIAIRE(S)

4.1 Décrire des situations où il s'est passé quelque chose qui lui a beaucoup plu ou beaucoup déplu.

4.2 Identifier ses réactions émotives à ces situations.

4.3 Identifier, le cas échéant, des réactions émotives qu'il a manifestées dans son comportement.

4.4 Identifier ce que cette réaction a modifié dans la suite de la relation.

ÉLÉMENTS D'APPRENTISSAGE

-réactions émotives:
- . joie
- . amusement
- . peur
- . colère
- . etc.

-réactions comportementales:
- . sauter, crier, danser
- . sourire, rire, etc.
- . pleurer, s'enfuir, etc.
- . crier, frapper, etc.

NIVEAU:2e cycle

ANNÉE:6e année

TEMPS:60 min.

NOTES PÉDAGOGIQUES

Portrait de l'élève:

Les élèves ont vécu et vivent encore des émotions très fortes à l'occasion de rencontres interpersonnelles. Ces émotions sont le plus souvent vécues avec les pairs et à l'occasion de jeux ou de sports. Ils y vivent de grandes joies et de grandes peines. Ils les expriment assez spontanément et souvent sans réserves. Ils vivent intensément le moment. Ils ne prennent pas beaucoup de recul et ne s'attardent pas à comprendre ce qui se passe. Leur jugement est plutôt sommaire et catégorique.

Rôle du maître:

Dans cette activité, le maître agit comme catalyseur et facilitateur. Il doit aider les élèves à profiter d'une situation vécue pour dépasser le moment et tirer des informations qui leur seront profitables. Le maître est "questionneur", interrogateur. Il aide à faire des liens entre les énoncés.

Le maître pourrait décider d'utiliser les feuilles-support A, B et C de l'activité 6.4.2 comme élément de mise en situation.

PERSONNES-RESSOURCES ET MATÉRIEL

- Le psychologue de l'école

MISE EN SITUATION

- A la suite d'une situation où un ou plusieurs élèves ont connu des émotions fortes (positives ou négatives) et où ils ont réagi très fortement, inviter les élèves de la classe à explorer les relations entre émotions et comportements afin de mieux comprendre ce qui se passe dans ces moments là.

- La situation de départ n'est qu'un prétexte. Elle n'a pas à être creusée. Ce serait trop personnaliser la discussion.

* Idem 6.9.1 (volet santé)

DÉROULEMENT

1. Organiser physiquement la classe de façon à favoriser la discussion.

2. Rappeler la situation où les élèves ont connu des émotions intenses. Faire ressortir les comportements adoptés et les émotions ressenties.

3. Rappeler d'autres situations vécues par des élèves et des enseignants. Le but de ce dernier rappel est d'élargir le débat et de faire constater que tous vivent diverses émotions et les expriment à travers leurs comportements.

   Exemples de situations:

   - Un élève se fait ridiculiser par d'autres élèves. Il a de la peine. Il pleure.
   - Un élève est poussé dans la neige. Il a de la neige partout. Il est en colère et se venge.
   - Un élève se fait enlever sa tuque. Un ami vient à sa rescousse. Il est heureux d'avoir été supporté par son ami. Il lui fait un grand sourire.
   - Un enseignant constate que ses élèves ont très très bien réussi aux examens. Il est fier de ses élèves et content de son travail. Il apporte un gros gâteau en classe pour récompenser les élèves.

4. Rappeler aux élèves qu'ils vivent beaucoup de ces émotions dans des jeux et les sports.

5. Demander aux élèves s'ils ont déjà vécu des émotions fortes dans leurs jeux et dans les sports. Demander aux élèves de dire quelles étaient les émotions et de quelles façons ils ont choisi de les exprimer. S'il y a lieu, donner un exemple comme: Je jouais aux billes avec mon ami. Il n'arrêtait pas de tricher. J'étais très fâché de ça. J'ai ramassé toutes mes billes et je l'ai quitté. Je n'ai plus jamais joué avec lui. Insister pour que les témoignages soient reliés à un jeu ou un sport.

   Il serait important de ne pas censurer les témoignages, sauf si un élève tente de faire des plaisanteries douteuses.

6. Effectuer un retour sur certains témoignages. Faire constater que tous les élèves ont adopté une démarche semblable. Il y a eu une émotion et suite à cette émotion il y a eu un comportement dont le but était de manifester l'émotion, de dire aux autres ce que l'on ressent.

7. Demander ensuite à quelques élèves s'il s'est passé quelque chose après qu'ils aient réagi. Leur demander s'ils pensent que leurs réactions a modifié la suite du jeu et même leurs relations avec leurs partenaires de jeu, leurs amis.

8. Inviter ensuite d'autres élèves à raconter une situation de jeu ou de sport où ils pensent que les réactions émotives ont modifié la suite des relations. Inviter ces élèves à raconter une situation de jeu ou de sport où leur réaction a

ÉVALUATION

Question-Problème

-Objet d'évaluation:
.intérêt pour le sujet
.compréhension du sujet devant être abordé

-Mesure
.Comment: par l'observation de l'attitude générale des élèves (posture, regards attentifs, etc.)
par l'observation des réactions des élèves à ce que dit l'enseignant (signes de tête, mimique)

Exploration

-Objet d'évaluation:
.la compréhension de ce qu'est une émotion et de ce qu'est l'expression d'une émotion et du lien entre les deux.
.le climat d'accueil de la classe face à ses témoignages
.les difficultés d'expression de certains élèves

-Mesure:
.Comment: par l'observation du comportement de l'ensemble et de ceux qui s'expriment (sérieux, calme, intensité et clarté des témoignages)

-Objet d'évaluation:
.compréhension du lien entre l'expression d'une émotion ressentie et la suite des événements

-Mesure:
.Comment: .par l'analyse des discours des élèves .par l'observation des réactions de l'ensemble . par un bref questionnement oral.

OBSERVATIONS

DÉROULEMENT	ÉVALUATION
modifié favorablement la suite des événements et une situation où leur réaction a modifié négativement la situation. 9. Effectuer un retour sur l'ensemble de l'activité en faisant ressortir les trois temps forts des situations vécues par les élèves: - émotion (ex.: je suis frustré d'avoir manqué un but). - expression de l'émotion (ex.: je frappe mon adversaire). - effet sur la suite des événements (ex.: mon adversaire est blessé, j'ai une punition...). 10. Demander aux élèves de créer une bande dessinée où il sera possible de voir ces trois moments dans un jeu ou un sport de leur choix. Leur donner quelques jours pour ce travail.	Action-Unifiante -Objets d'évaluation: .connaissance de l'existence des temps forts . compréhension des liens entre ces temps .compréhension de l'importance de tenir compte des conséquences positives ou négatives des choix que l'on fait à cet égard -Mesure: .Comment: par l'analyse des bandes dessinées.
OBSERVATIONS	

THÈME: Réactions émotives

TITRE DE L'ACTIVITÉ: **UN COMPORTEMENT DONNÉ ET UN AUTRE C'EST PAS PAREIL**

FICHE #6.4.2*

OBJECTIF TERMINAL (#4 page 246)

Comprendre que ses réactions émotives influencent son comportement envers l'autre.

OBJECTIF(S) INTERMÉDIAIRE(S)

4.4 Identifier ce que cette réaction a modifié dans la suite de la relation.

4.5 Identifier d'autres comportements qui auraient pu aussi manifester les mêmes émotions.

4.6 Imaginer comment une réaction comportementale différente aurait pu modifier le déroulement de la situation.

ÉLÉMENTS D'APPRENTISSAGE

- relation entre une réaction émotive et ses effets sur l'environnement.
- pluralité des modes d'expression de ses émotions.
- valeur des réactions émotives en regard de la suite des événements.

NIVEAU: 2e cycle

ANNÉE: 6e année

TEMPS: 60 min.

NOTES PÉDAGOGIQUES

Portrait de l'élève:

Les élèves ont vécu et vivent encore des émotions très fortes à l'occasion de rencontres interpersonnelles. Ces émotions sont le plus souvent vécues avec les pairs et à l'occasion de jeux ou de sports. Ils y vivent de grandes joies et de grandes peines. Ils les expriment assez spontanément et souvent sans réserves. Ils vivent intensément le moment. Ils ne prennent pas beaucoup de recul et ne s'attardent pas à comprendre ce qui se passe. Leur jugement est plutôt sommaire et catégorique.

Rôle du maître:

Dans cette activité, le maître agit comme catalyseur et facilitateur. Il doit aider les élèves à profiter d'une situation vécue pour dépasser le moment et tirer des informations qui leur seront profitables. Le maître est "questionneur", interrogateur. Il aide à faire des liens entre les énoncés.

PERSONNES-RESSOURCES ET MATÉRIEL

- Feuille Support A
- Feuille Support B
- Feuille Support C
- Fiche 6.4.1 (items 1 à 9)

MISE EN SITUATION

- Inviter les élèves à analyser trois petits textes traitant des réactions émotives et à suggérer des réactions alternatives sous forme de saynètes.

* Idem 6.9.1 (volet santé)

DÉROULEMENT

1. Expliquer aux élèves la relation qui existe entre: émotion - comportement (réaction émotive) et conséquences de la réaction (voir fiche 6.4.2, items 1 à 9).

2. Présenter les trois textes (feuilles support A, B et C) où trois situations fort différentes sont présentées. Distribuer les textes aux élèves. Lire les textes soi-même ou les faire lire par un très bon lecteur.

3. Faire constater aux élèves que ces textes présentent des situations où des jeunes vivent de grandes émotions et où leurs réactions ont des effets sur la suite des événements.

4. Demander aux élèves de se regrouper en équipes de quatre, de relire chaque texte et de dire s'ils pensent que les acteurs de ces trois histoires auraient pu manifester leurs émotions en adoptant d'autres comportements et si les effets auraient été les mêmes.

   Inviter chaque équipe à trouver au moins deux autres façons de réagir dans chaque histoire en essayant de prévoir quels en auraient été les effets.

5. Inviter chaque équipe à présenter une alternative et ses effets prévisibles sous forme de saynète.

6. Demander enfin à l'ensemble de la classe de dire ce qu'ils ont appris lors de cette activité.

ÉVALUATION

Question-Problème

-Objet d'évaluation:
.l'observation des temps forts
.l'accueil mutuel
.l'intérêt et la motivation

-Mesure:
.comment: par l'observation du climat de travail en équipes (sérieux, calme, centration sur la tâche)
.par l'analyse du contenu des saynètes
.par l'observation de l'attitude et des réactions des élèves à la lecture des textes (attention, mimiques, réactions verbales)

Exploration

-Objet d'évaluation:
.compréhension de la tâche . prise de conscience du non-déterminisme de l'expression des émotions . capacité de trouver des alternatives plus favorables

-Mesure:
.comment: par un bref questionnement oral sur la compréhension de la tâche et sur les effets prévisibles des alternatives avancées.

Action Unifiante

-Objet d'évaluation
.la synthèse des éléments d'apprentissage abordés en 6.4.1 et 6.4.2

-Mesure:
.comment: par l'analyse des propos des élèves.

OBSERVATIONS

FEUILLE SUPPORT A (fiche 6.4.2)

Lise et Jeanne jouaient au badminton. Elles se connaissaient bien. Toutes deux étaient d'égales forces et appréciaient beaucoup la compétition. Elles jouaient souvent l'une contre l'autre et chacune d'elles aurait bien donné tout l'or du monde pour montrer qu'elle était la meilleure. Elles s'entendaient quand même assez bien.

Cependant, un soir où elles participaient au championnat de l'école, tout a changé. Le pointage était serré et Lise semblait avoir un léger avantage sur Jeanne pendant toute la partie. Jeanne revenait cependant toujours de l'arrière. A la fin, Lise avait une priorité d'un point. Elle avait le service. Si elle marquait le point, elle gagnait. Lise fit le service et l'échange s'engagea. C'était très beau. Cependant, au moment où Jeanne pensait réussir un smash dévastateur, elle quitta le volant des yeux et manqua le volant. Elle perdit le match et le championnat. Elle était très déçue d'elle-même et elle n'acceptait pas cette défaite. Lise était très heureuse et elle éclata de joie. Elle lança sa raquette en l'air et couru embrasser sa rivale. Cependant, Jeanne lui tourna le dos, fracassa sa raquette et quitta le terrain en criant qu'elle ne serrerait pas la main d'une tricheuse. Face à la réaction de Jeanne, plus personne ne sembla comprendre ce qui se passait. Lise essaya encore d'aller lui serrer la main. Jeanne se retourna brusquement et cria: ne t'approche plus jamais de moi, je te déteste. Ce fut la fin de leur relation.

FEUILLE SUPPORT B (fiche 6.4.2)

En 1980, lors des championnats scolaires de la région, l'équipe de relais 4 x 100 mètres de l'école Pie IX était la grande favorite. Elle avait gagné cette course lors des deux derniers championnats et elle semblait être encore plus forte que lors des courses précédentes.

Au signal de l'annonceur, les équipes allèrent prendre place. Tous les coureurs étaient en place. La course démarra à vive allure. L'école Pie IX prit rapidement une bonne avance et la course semblait déjà gagnée dès le premier échange. Cependant, à la surprise de tous, le deuxième coureur de l'école St-Charles réussit à combler l'écart entre lui et le coureur de Pie IX. Il y réussit tellement bien qu'ils se présentèrent en même temps pour le deuxième échange.

Tous étonnés de ce revirement de situation, les coureurs de Pie IX perdirent leur concentration et eurent beaucoup de difficultés à se transmettre le témoin. Cependant, comme prévu, ils réussirent à vaincre St-Charles. Le dernier relayeur de Pie IX était réellement beaucoup plus fort. Il devança son plus proche rival par une distance de vingt mètres. Personne ne fut surpris de cette victoire. Il yeut bien un doute à un certain moment de la course, mais les choses étaient rapidement revenues à la normale.

Tout le monde était content dans le clan Pie IX. Il s'agissait d'une grande victoire et d'une médaille d'or de plus. Tous étaient heureux sauf Richard, un relayeur de l'école Pie IX. Il savait que son équipe était la plus forte. Cependant, il savait aussi que le relais qu'il avait effectué n'était pas bon. Il n'avait pas réussi à attraper le témoin à l'intérieur de la zone permise. Il savait que son équipe devait être disqualifiée.

Son instructeur remarqua l'attitude de Richard et alla lui demander ce qui se passait. Richard hésita à lui répondre. Il aurait préféré que son instructeur ne vienne pas le voir. S'il disait ce qu'il savait, toute l'équipe serait déçue. Certains d'entre eux lui en voudraient peut-être d'avoir parlé. Il ne savait plus que faire. Son instructeur insistait pour avoir une explication, Richard se décida à lui demander de réunir l'équipe. Il avait quelque chose de très important à leur dire. Son instructeur accepta et Richard raconta ce qu'il savait. Il leur demanda conseil.

Tous les coureurs furent très déçus. Cependant, tous acceptèrent d'informer les officiels de l'erreur. Ils perdirent la course et n'eurent pas de médaille d'or. Par contre, les joueurs étaient très fiers de ce geste de grande classe.

FEUILLE SUPPORT C (fiche 6.4.2)

Michel joue dans une équipe de hockey sur glace. Il est parmi les meilleurs joueurs de son équipe mais son mauvais caractère le place souvent dans des situations difficiles. L'autre jour, Michel pensait avoir marqué le but qui aurait fait gagner son équipe dans un match très serré. Cependant, l'arbitre qui avait très bien vu le jeu avait indiqué que la rondelle n'avait pas pénétré dans le filet. Le but n'a donc pas été accordé. Michel, rouge de colère, s'est mis à enguirlander l'arbitre et même à le bousculer. Il essaya d'inciter ses coéquipiers à l'imiter mais ces derniers refusèrent et se dirigèrent vers le banc des joueurs.

L'arbitre décerna une punition à Michel qui continuait à le couvrir d'injures. Les coéquipiers de Michel, assis au banc, avaient honte de celui qui pourtant était un de leurs meilleurs joueurs. Lorsque la partie fut terminée, tous les joueurs étaient mal à l'aise devant Michel qui n'arrêtait pas de tenter de les convaincre que son but était bon et que l'arbitre méritait ses insultes.

Michel a perdu beaucoup d'amis ce jour-là.

THÈME: Réactions émotives

TITRE DE L'ACTIVITÉ: **L'IMPROVISATION**

FICHE #6.4.3*

OBJECTIF TERMINAL (#4 page 246)

Comprendre que ses réactions émotives influencent son comportement envers l'autre.

ÉLÉMENTS D'APPRENTISSAGE

- Conséquences de ses réactions émotives sur soi et l'environnement.

NIVEAU: 2e cycle

OBJECTIF(S) INTERMÉDIAIRE(S)

4.7 Constater que la façon de manifester ses émotions influe sur la suite de la relation.

ANNÉE: 6e année

TEMPS: 60 min.

NOTES PÉDAGOGIQUES

Portrait de l'élève:

Les élèves ont vécu et vivent encore des émotions très fortes à l'occasion de rencontres interpersonnelles. Ces émotions sont le plus souvent vécues avec les pairs et à l'occasion de jeux ou de sports. Il y vivent de grandes joies et de grandes peines. Ils les expriment assez spontanément et souvent sans réserves. Ils vivent intensément le moment. Ils ne prennent pas beaucoup de recul et ne s'attardent pas à comprendre ce qui se passe. Leur jugement est plutôt sommaire et catégorique.

Rôle du maître:

Dans cette activité, le maître joue un rôle d'animateur et d'arbitre. Il doit voir à ce que l'intérêt soit soutenu et à ce que les règles du jeu soient respectées. Cette activité demande à ce que le maître ait sa classe bien en main. Les élèves devraient être très motivés et probablement très excités par l'activité. Un retour au calme devrait s'imposer à la fin de l'activité.

PERSONNES-RESSOURCES ET MATÉRIEL

- Feuille Support A
- Feuille Support B

MISE EN SITUATION

- Effectuer un retour sur les activités 6.4.1 et 6.4.2
- Inviter les élèves à continuer la recherche qu'ils ont entreprisensemble en faisant cette fois un concours d'improvisation semblable à ce qu'ils ont vu à la télévision.
- Distribuer les règles du jeu quelques jours à l'avance et bien les expliquer.
- Lire les thèmes d'improvisation et répondre aux questions de compréhension des thèmes.
- Demander aux élèves de penser à un ou deux thèmes et de se préparer.

* Idem 6.9.1 (volet santé)

DÉROULEMENT

1. Le professeur divise la classe en quatre équipes en vue de faire le concours d'improvisation sur les réactions émotives et nomme un capitaine par équipe.

   Demander de placer les bureaux de telle sorte que la classe ressemble à une patinoire.

   Distribuer des cartons indiquant la couleur de chaque équipe.

2. Expliquer le déroulement et les règlements (voir feuille support A).

3. Rappeler que les participants ont à se parler et à se répondre en pensant aux émotions que l'on peut ressentir dans les situations que suggèrent les thèmes.

4. Annoncer la première improvisation et voir au déroulement jusqu'à la fin, jusqu'au couronnement de l'équipe gagnante.

5. Effectuer un retour sur les improvisations en faisant ressortir les effets des réactions émotives sur la suite des événements.

   Les retours peuvent être faits après chaque improvisation, après les improvisations les plus riches ou encore uniquement à la fin de toute l'activité.

6. Demander aux élèves de la classe s'ils pensent être mieux préparés à vivre ces types de situation.

ÉVALUATION

Question-problème
-Objet d'évaluation:
.la compréhension du jeu . l'intérêt
-Mesure:
.comment: par l'observation de la réaction des élèves .par un bref questionnement de quelques élèves.

Exploration
-Objet d'évaluation:
.le climat de la classe . l'expression d'émotions
.les réactions à l'expression d'émotions . les ajustements en cours de déroulement . la clarté de l'expression
-Mesure:
.comment: par l'observation du déroulement du jeu . par l'observation des attitudes et des réactions des élèves en cours d'improvisation . par des questionnements ad hoc à la suite des improvisations

Action unifiante
-Objet d'évaluation:
.les attitudes des élèves à l'égard des façons d'exprimer leurs émotions
.les attitudes les élèves à l'égard des comportements qu'ils devront adopter dans l'avenir
-Mesure: .comment: par un questionnement oral

OBSERVATIONS

Feuille Support A (fiche 6.4.3)

Concours d'improvisation

Règles du jeu:

. Le jeu: Improviser sur un thème donné par l'arbitre en développant une idée.

. Formation des équipes: 4 équipes
- Les Bleus
- Les Jaunes
- Les Rouges
- Les Verts

. Durée des improvisations: Maximum 2 minutes

. Nombre de participants à chaque improvisation: 2 membres par équipe

. Types d'improvisations:
- mixte (2 équipes ensemble)
ou
- comparée (1 équipe à la suite de l'autre)

. Possibilités d'expression:
- La parole
- Les bruits
- Les costumes
- Le mime
- Le chant

. Tirage au sort du thème et du type d'improvisation par le capitaine d'une ou des équipes inactives

. Temps accordé aux équipes pour se préparer avant le début de l'improvisation: 30 secondes

. Interdits menant à la perte d'un point: (décision prise par l'arbitre)
- Être vulgaire
- Être hors sujet
- Être ennuyant
- Parler en même temps qu'un autre

. Points:
- victoire: 4 points
- nulle : 2 points
- défaite : 0 point

(décision prise par l'arbitre et les deux équipes qui ne sont pas en jeu - le professeur peut toujours se prévaloir de la décision finale s'il juge qu'une injustice flagrante a été commise)

. Décompte des points: Les capitaines des 2 équipes qui ne sont pas en jeu inscrivent les points au tableau.

. L'équipe gagnante: Celle qui a amassé le plus de points après déduction des pénalités.

. Choix des thèmes: Tiré au hasard.

. Rencontres:
1. Bleus vs Jaunes 2 min. maximum
2. Rouges vs Verts 2 min. maximum
3. Bleus vs Verts 2 min. maximum
4. Rouges vs Jaunes 2 min. maximum
5. Verts vs Jaunes 2 min. maximum
6. Rouges vs Bleus 2 min. maximum

Feuille Support B (fiche 6.4.3)

Thèmes d'improvisation

1. Une cuisante défaite
2. Tricher ou ne pas tricher
3. La course aux médailles
4. Comment vaincre un adversaire puissant
5. La vilaine chute par terre
6. L'erreur de l'arbitre
7. Le mauvais coup donné sans faire exprès
8. L'adversaire blessé
9. La vraie sportive
10. C'est pas moi
11. L'équipement illégal
12. Le coup sournois
13. T'es pas assez bon pour jouer avec nous
14. Le favori de l'entraîneur
15. L'intimidation
16.
17.
18.

THÈME: L'interprétation

TITRE DE L'ACTIVITÉ: **JE FAIS, JE PENSE**

FICHE #6.5.1*

OBJECTIF TERMINAL (#5 page 248)

Comprendre que l'on déduit les dispositions de l'autre à notre égard en interprétant ses comportements.

OBJECTIF(S) INTERMÉDIAIRE(S)

5.6 Reconnaître qu'il est parfois utile de vérifier auprès de l'autre les dispositions qu'on lui attribue d'après ses comportements.

ÉLÉMENTS D'APPRENTISSAGE

- Malentendus
- Prudence dans les jugements que l'on porte
- Attitudes positives face à l'autre
- Jugement critique.

NIVEAU: 2e cycle

ANNÉE: 6e année

TEMPS: 60 min.

NOTES PÉDAGOGIQUES

Portrait de l'élève:

Les élèves portent très souvent des jugements très sommaires sur les comportements des autres. De plus, ils ont souvent tendance à considérer ces comportements à partir d'une perspective égocentrique. Ils se sentent très concernés par ce qui arrive. Ils n'essaient pas de se mettre dans la position de l'autre pour mieux comprendre ce qui se passe.

Rôle du maître:

Dans cette activité, le maître joue un rôle d'animateur et un rôle de questionneur. Il doit motiver les élèves et maintenir l'intérêt des élèves dans la première partie de l'activité. Il doit ensuite aider les élèves à dépasser le jeu auquel ils viennent de jouer en les incitant à se prononcer sur la pertinence de ne pas interpréter superficiellement les comportements qu'ils observent à leur égard.

PERSONNES-RESSOURCES ET MATÉRIEL

- Feuille Support A
- Feuille Support B

MISE EN SITUATION

- Inviter les élèves à jouer au jeu de "Je fais, je pense". Le jeu se fait entre deux équipes. Pendant deux manches ou périodes, chaque équipe essaie de trouver les bonnes réponses aux énoncés du maître sur des comportements de joueurs avant, pendant ou après des parties.

* Idem fiche n° 1 (volet sant

DÉROULEMENT

1. Rappeler aux élèves qu'il nous arrive parfois de se méprendre sur les sentiments et les intentions des autres à notre égard et que ceci peut être nuisible pour les relations que l'on a avec eux.

   Informer les élèves que le jeu auquel ils vont participer leur permettra de mieux cerner ce problème et de mieux y faire face.

   Demander aux élèves s'il y en a un qui peut donner un exemple.

2. Diviser la classe en deux équipes de nombre égal de joueurs.

   Inviter un ou deux élèves à venir marquer les points au tableau et à agir en tant qu'arbitre(s) pour déterminer qui a levé la main le premier.

3. Demander à chaque équipe de se placer face à face.

4. Donner un numéro à chaque joueur.

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
...	...
...	...

5. Lorsque le temps est venu de faire les énoncés, appeler un numéro. Les joueurs de chaque équipe portant ce numéro devront réagir à l'énoncé. Il serait intéressant de ne pas suivre l'ordre 1,2,3,4. Un appel au hasard est plus stimulant pour les élèves.

6. Première manche:

   Dans cette première manche, il s'agit d'un concours de vitesse. Le premier qui lève la main a le droit de répondre le premier. S'il a la bonne réponse, il a un point. S'il n'a pas la bonne réponse, l'autre peut répondre et gagner le point. Vous faites un énoncé et l'élève qui a levé la main le premier doit répondre tout de suite.

   A l'énoncé que vous faites, l'élève a trois réponses possibles

   A. je pense que tu m'en veux.

   B. je pense que tu ne m'en veux pas.

   C. je pense qu'il faudrait plus d'information pour le savoir.

   Le professeur aura pris le soin d'écrire ces choix au tableau à la vue des élèves.

   Informer les élèves que vous avez déjà trouvé les réponses.

   * Voir la feuille support A pour des exemples d'énoncés et interprétations.

ÉVALUATION

Question-Problème

-Objet d'évaluation: .l'intérêt pour le sujet et le jeu .la conscience du problème

-Mesure: .comment: .par l'observation de l'attitude générale de la classe à l'annonce du jeu (empressement à commencer, posture, mimique, réactions verbales) . par l'analyse de l'exemple donné par l'élève.

Exploration découverte

-Objet d'évaluation: .la compréhension des consignes de jeu . le respect des consignes .la prise de conscience de la difficulté d'interprétation .les intentions des autres sans autres informations que ce que l'on observe

-Mesure: .comment: .par un questionnement du groupe sur les consignes .par l'observation des élèves en cours de jeu . par l'appel à des commentaires des élèves concernant la difficulté de bien juger

-Objet d'évaluation: .la compréhension des consignes . le niveau d'intérêt et de motivation des élèves .la prise de conscience de l'utilité de prendre des informations avant de porter un jugement

OBSERVATIONS

DÉROULEMENT

Deuxième manche:

- Faire remarquer aux élèves qu'il arrive souvent qu'il est très difficile de savoir exactement ce que signifie l'action que l'autre vient de poser et qu'il serait très utile de porter un jugement.
- Informer les élèves que c'est justement ce que permettra la deuxième manche de la partie.
- Expliquer que le jeu se fait de la même façon sauf que cette fois, il y aura une information supplémentaire fournie par le professeur après l'énoncé. Les élèves doivent utiliser cette information avant de porter un jugement et de dire "je pense que".
- Il n'y a maintenant que deux réponses possibles: A,B.
- Procéder à la deuxième manche.
  Voir la feuille support B pour des exemples.

EVALUATION

-Mesure: .comment:
.par l'observation des élèves en cours de jeu .par un bref questionnement oral à la fin de la manche

Action unifiante
-Objet d'évaluation:
.la compréhension des consignes .le niveau d'intérêt et de motivation .la prise de conscience de l'importance de prendre une distance par rapport à la situation et par rapport à soi avant de porter un jugement
-Mesure: .comment:
.par l'observation des élèves en cours de jeu .par l'analyse des questions posées par les élèves et des raisons apportées à titre d'explication des jugements.

OBSERVATIONS

Feuille Support A (fiche 6.5.1)

Exemples d'énoncés	Réponses
1. Je te donne deux ou trois coups de pied	A
2. Je tire sur la corde à danser à chaque fois que tu passes	A
3. Je glisse et je te fais tomber	C
4. Je t'ai lancé le ballon en pleine figure	C
5. Je ne fais jamais partie de ton équipe	C
6. Je te serre la main après la partie	B
7. Je suis en colère contre toi à la suite d'un jeu	C
8. Je te lance mes gants de hockey à la figure	A
9. Je tire tellement sur ton chandail que tu tombes par terre	C
10. Je t'aide à te relever	B
11. Je crève volontairement le ballon	A
12. Je crève le ballon	C
13. Je te regarde férocement dans les yeux	C
14. Je dis à tous que tu es un tricheur	C

Feuille Support B (fiche 6.5.1)

Exemples d'énoncés	Raisons	Réponses
1. Je te frappe avec mon coude.	C'est purement accidentel.	B
2. Je ne te parle plus après la partie.	Je suis très déçu d'avoir perdu.	B
3. Je ne te passe jamais la rondelle.	Je préfère passer la rondelle à mes amis.	B
4. Je ne te prête pas secours.	Tu m'as déjà fait mal.	A
5. Je te serre la main après le match.	La partie a été intéressante.	B
6. Je ne te choisis jamais comme partenaire.	Je n'aime pas les gars et les filles qui se prennent pour d'autres.	A
7. Je ne joue jamais rudement avec toi.	Je te respecte comme je respecte tous les autres.	B
8. Je te regarde férocement dans les yeux.	J'ai vu faire ça à la télévision dans des combats de boxe.	B
9. J'ai de l'équipement illégal.	Je le sais et si j'ai une chance, je vais m'en servir.	A
10. J'ai de l'équipement dangereux.	Je n'ai pas autre chose.	B
11. Je te laisse tomber pendant la partie.	Tu m'as déjà fait ça. Je me venge.	A
12. Je marque un but. L'arbitre dit qu'il n'est pas bon. Je me fâche et je te bouscule.	Ce n'est pas juste. L'arbitre prend pour toi, alors...	A
13. Je te saute dessus pendant que deux autres joueurs sont en-train de se battre.	J'ai enfin ma chance...	A
14. Je dis que vous avez triché et c'est pour ça que vous avez gagné.	Je suis tellement en colère contre toi et ton équipe.	A
15. Je te promets une bonne raclée lors du prochain match.	Je veux t'intimider.	A
16. Je te lance le ballon en pleine figure.	C'est un accident	B
17. J'ai commis une faute au tennis mais l'arbitre n'a rien vu. Je n'ai rien dit.	Pour moi, c'est la victoire avant tout, même avant la relation avec toi.	A
18. Je m'organise toujours pour avoir une équipe beaucoup plus forte que la tienne.	Je ne te laisserai jamais une chance de gagner.	A
19. Mon partenaire t'a donné un mauvais coup et je l'ai laissé faire.	Je ne t'aime pas mais je n'ai rien vu de tout ça.	B

THÈME: Le conflit

TITRE DE L'ACTIVITÉ: **LE MIROIR**

FICHE #6.6.1*

OBJECTIF TERMINAL (#6 page 249)

Reconnaître qu'un conflit peut être valable ou nuisible pour la relation selon la façon dont il est résolu.

OBJECTIF(S) INTERMÉDIAIRE(S)

6.1 Identifier ses réactions émotives lors d'un conflit.

6.2 Identifier les différents comportements qu'il adopte lors d'un conflit.

6.3 Identifier certains de ses comportements ou ceux de l'autre qu'il considère avoir été nuisibles pour la relation.

ÉLÉMENTS D'APPRENTISSAGE

- colère
- agressivité
- chagrin
- fermeture de l'autre
- bagarre avec l'autre
- soumission au désir de l'autre
- discussion avec l'autre
- conséquences de l'adoption de certains comportements sur la qualité de la relation

NIVEAU:2e cycle

ANNÉE:6e année

TEMPS: 60 min.

NOTES PÉDAGOGIQUES

Portrait de l'élève:

Les élèves ont vécu et vivent toutes sortes de conflits. Ces conflits sont souvent très vifs. Ils sont aussi assez fréquents, conflits avec les frères et les soeurs, avec les parents, les enseignants et les pairs.

Les élèves n'ont pas beaucoup de recul par rapport aux conflits qu'ils vivent et par rapport à la notion de conflit en général. Ils savent qu'il est préférable de ne pas être en conflit avec ceux qui sont plus forts qu'eux. Ils savent qu'ils doivent essayer de garder les conflits à l'intérieur de certaines limites. Par contre, ils savent très peu de choses en ce qui concerne les raisons d'être et le déroulement des conflits. Ils sont aussi très peu conscients de leurs propres attitudes et comportements lors de conflits.

Rôle du maître:

Dans cette activité, le maître joue le rôle d'éveilleur de conscience, de facilitateur et d'animateur. Pour un grand nombre d'élèves, la perspective adoptée dans cette activité sera nouvelle. Regarder un conflit où ils ont été personnellement impliqués et ne pas chercher à dénigrer ou à justifier l'existence de ce conflit est assez nouveau pour eux. Ils seront peut-être un peu perdus au départ. L'enseignant devrait veiller à garder la perspective véritable de l'activité: la recherche d'un regard objectif et profitable de ses comportements en situation de conflit.

PERSONNES-RESSOURCES ET MATÉRIEL

- Le psychologue de l'école
- Le professeur d'éducation physique
- Feuille Support A
- Feuille Support B
- Fiche 6.4.1 (items 1 à 9)

MISE EN SITUATION

- Inviter les élèves à regarder ensemble ce qui se passe chez chacun lorsqu'ils vivent en conflit dans des situations de jeu ou d'activités sportives.
- Inviter les élèves à essayer de se regarder comme dans un miroir afin de mieux se connaître dans ces situations.

*Idem fiche 6.9.1 (volet sa[illegible])

DÉROULEMENT

1. Expliquer à la classe que même si nous désirons tous être en bon termes avec les personnes qui nous entourent, il arrive parfois que nous sommes en conflit avec elles, que nous sommes "en chicane". Ceci arrive avec nos amis, des élèves de la classe, des élèves de d'autres classes, avec ses parents, ses professeurs, ses frères et soeurs. Personne n'aime ça mais ça arrive.

2. Inviter tous les élèves à se joindre à vous pour regarder ça d'un peu plus près en espérant qu'à la fin tous et chacun puissent mieux éviter les conflits et mieux les solutionner lorsqu'ils sont inévitables.

3. Inviter les élèves à faire un exercice consistant à identifier un conflit (une chicane)qu'ils ont vécu dans un jeu ou un sport et à identifier les émotions et les comportements qu'ils ont adoptésiors de ce conflit. Une meilleure connaissance d'eux-mêmes pourrait les aider à mieux vivre les conflits.

   Expliquer aux élèves que vous avez choisi ce type d'activités parce qu'ils ont souvent des conflits lors de la pratique des activités de jeu et de sport.

   Ex.: conflits lors des récréations,
   lorsqu'ils font des forts de neige ou lorsqu'ils construisent des cabanes en bois,
   lorsqu'ils font du sport.

4. Expliquer la différence entre émotion et comportement (voir fiche 6.4.2).

5. Distribuer les feuilles supports A et B. Expliquer qu'elles peuvent les aider à mieux se voir, comme dans un miroir. Informer les élèves qu'ils n'ont pas à remettre ces feuilles et qu'ils peuvent les conserver. Lire lentement chaque énoncé et expliquer s'il y a lieu.

6. Une fois les feuilles supports remplies, demander aux élèves qui le désirent de raconter la situation qu'ils ont étudiée en disant ce qu'ils ont vécu, ce qu'ils ont aimé ou non de ce qu'ils ont senti et fait.

7. A partir de ces quelques témoignages, faire un retour global en faisant ressortir ce qui se passe généralement lors d'un conflit:

   a. objet d'un conflit
   b. actions qui font déclencher le conflit
   c. émotions de chacun
   d. réactions qui enveniment ou apaisent le conflit
   e. effets du conflit sur les relations qu'on a avec la ou les personnes avec qui on est en conflit.

8. Demander aux élèves qui le désirent de dire s'ils ont appris quelque chose les concernant ou concernant les conflits en général. Les inviter à réfléchir sur la question.

ÉVALUATION

Question-problème
-Objet d'évaluation: .motivation et intérêt des élèves pour le sujet .compréhension du sujet -Mesure: .comment: .par l'observation des attitudes et des réactions des élèves à ce que dit l'enseignant .par quelques questions sur le sujet et le désir de creuser le problème

Exploration dévouverte
-Objet d'évaluation: .compréhension des consignes -Mesure: .comment: .par quelques questions sur les consignes liées à la tâche - objet d'évaluation: compréhension de ce qu'est un conflit -Mesure: .comment .par quelques questions sur le sens du mot conflit .par l'appel d'un exemple par un élève .par l'observation des élèves en cours d'utilisation des feuilles supportsou lorsqu'ils apportent leur témoignage.

Action unifiante
-objet d'évaluation: .prise de conscience de différents éléments présents dans une situation de conflit .prise de conscience des liens entre ces différents éléments -Mesure: .comment: .par l'observation et l'analyse des réactions demandées et par quelques questions supplémentaires.

OBSERVATIONS

Feuille Support A (fiche 6.6.1)

LE MIROIR (cochez aux endroits les plus opportuns)

La situation: Sorte de jeu ou de sport: _____ Type de conflit: _____

Mes attitudes et émotions	✓
- Je l'attendais.....	
- Je n'ai pas cherché la chicane.....	
- J'ai essayé d'éviter le conflit.....	
- Je n'ai voulu que me défendre.....	
- J'ai détesté l'autre.....	
- J'ai fait une colère.....	
- J'avais peur.....	
- J'ai eu du chagrin.....	
- J'ai voulu faire peur.....	
- Je ne voulais pas perdre la face.....	
- Je voulais défendre mes amis.....	
- Je me suis senti attaqué.....	
- J'étais content que ça arrive.....	
- Je ne voulais pas céder.....	
- Je ne voulais pas montrer que j'avais peur.....	
- Je voulais montrer que j'avais raison.....	
- Je ne pouvais pas accepter ça.....	
- Je n'avais pas le choix.....	
- Je ne trouvais pas ça juste.....	
- Je voulais gagner à tout prix.....	
- J'ai eu honte de moi.....	
- Je me suis senti coupable.....	
- J'étais fier de moi.....	

Feuille Support B (fiche 6.6.1)

(suite)

LE MIROIR (cochez aux endroits les plus opportuns)

La situation: Sorte de jeu ou de sport : _____ Type de conflit: _____

Mes comportements	✓
- J'ai triché le premier.....	
- J'ai triché à mon tour.....	
- J'ai donné les premiers coups.....	
- J'ai remis coup pour coup.....	
- J'ai donné encore plus de coups.....	
- Je lui ai crié des noms.....	
- J'ai demandé à mes amis de venir attaquer.....	
- J'ai demandé à mes amis de venir m'aider à me venger.....	
- J'ai tout écouté et j'ai fait comme si je n'avais rien entendu.....	
- J'ai écouté les menaces en montrant que je n'avais pas peur.....	
- Je me suis sauvé.....	
- J'ai écouté et j'ai expliqué mon point de vue.....	
- J'ai tout raconté à un adulte pour qu'il m'aide.....	
- J'ai raconté les faits en trichant.....	
- J'ai pleuré et je me suis soumis au plus fort.....	
- J'ai accepté mes torts.....	
- Je me suis défendu jusqu'au bout.....	
- J'ai demandé à l'autre de s'expliquer.....	

THÈME: Le conflit

TITRE DE L'ACTIVITÉ: **LA BATAILLE OU LA DISCUSSION**

FICHE #6.6.2a

OBJECTIF TERMINAL (#6 page 249)

Reconnaître qu'un conflit peut être valable ou nuisible pour la relation selon la façon dont il est résolu.

OBJECTIF(S) INTERMÉDIAIRE(S)

6.4 Observer ce qui se passe lorsqu'il y a discussion lors d'un conflit.

6.5 Reconnaître que la discussion peut avoir des effets positifs sur la relation.

ÉLÉMENTS D'APPRENTISSAGE

-Ce qui se passe:

-chacun exprime son point de vue

-chacun écoute l'autre

-diminution de la tension

-Effets:

-négociation-résolution du conflit

-meilleure entente

-plus grande confiance de soi et de l'autre

NIVEAU:2e cycle

ANNÉE:6e année

TEMPS: 60 min.

NOTES PÉDAGOGIQUES

Portrait de l'élève:

Lorsque les élèves vivent des conflits, il arrive souvent qu'ils ne trouvent pas d'autres solutions que la bataille physique ou psychologique. Ils s'y tournent d'ailleurs assez spontanément. Cependant, les élèves de cet âge sont capables d'avoir recours à la discussion et à l'échange de points de vue.

Rôle du maître:

Dans cette activité, le maître joue plus particulièrement un rôle de catalyseur. Il doit bien amener la situation et faire clairement ressortir le problème. Les élèves ne souleveraient pas spontanément ce type de problème de relationshumaines. Le maître doit aussi jouer un rôle de dépisteur en aidant les élèves à faire la jonction entre l'utilité de la discussion dans la résolution de conflits dans les jeux et les sports et son utilité dans d'autres situations de vie.

PERSONNES-RESSOURCES ET MATÉRIEL

- Feuille Support A
- Coupures de journaux concernant une bataille dans un sport.

MISE EN SITUATION

- Inviter les élèves à essayer de savoir si la discussion est préférable à la bataille.
- Demander aux élèves d'apporter les coupures de journaux en classe.

Idem 6.9.1 (volet santé)

DÉROULEMENT

1. Demander aux élèves d'afficher les coupures de journaux qu'ils ont apportées.

2. Faire état du problème: les pays, les adultes, les sportifs, de même que beaucoup de jeunes règlent leur conflit par la bataille. Cependant, est-ce la meilleure façon de régler nos différends? Y-a-t-il d'autres façons de s'y prendre en ce qui les concerne, surtout en ce qui a trait à leurs jeux et aux sports qu'ils pratiquent?

3. Expliquer que dans ce cours, vous essaierez de voir si la discussion peut apporter quelque chose.

4. Inviter les élèves à vous aider à analyser les avantages et les désavantages de l'un et de l'autre lorsque l'on joue avec ses amis ou lorsque l'on fait du sport.

5. Demander à la classe de se diviser en équipe de quatre. Distribuer la feuille support A en demandant à chaque équipe de la remplir.

6. Une fois les feuilles remplies, demander à un représentant de chaque équipe de dire ce qu'ils ont trouvé. Reporter sur le tableau de la classe ce que chaque équipe a trouvé.

7. Une fois les rapports terminés, demander à l'ensemble de la classe s'ils sont d'accord avec les énoncés et pourquoi.

8. Faire un retour sur la discussion en faisant ressortir les avantages de la discussion lors d'un conflit et après un conflit dans les jeux et les sports comme dans d'autres situations. Rappeler aux élèves qu'il faut tout de même prendre garde à ce que la discussion ne devienne une "bataille de mots".

ÉVALUATION

Question-problème

-Objet d'évaluation: .l'intérêt et la motivation des élèves pour le sujet .la compréhension du sujet

-Mesure: .comment: .par l'observation du nombre d'élèves ayant apporté des coupures et par l'analyse de la pertinence des coupures apportées . par des questions d'éclaircissement

Exploration découverte

-Objet d'évaluation: .compréhension de la tâche .attitudes manifestées .émotions ressenties .prise de conscience des avantages et désavantages de la discussion

-Mesure: .comment .par l'observation du sérieux du travail en équipe .par un questionnement sur les difficultés rencontrées .par l'analyse du produit de la mise en commun

Action unifiante

-Objet d'évaluation: .les attitudes des élèves à l'égard de la référence à la discussion lors d'un conflit

-Mesure: .comment: .par un questionnement oral des élèves ou par un appel à l'auto-appréciation des élèves en regard d'un conflit fictif.

OBSERVATIONS

Feuille Support A (fiche 6.6.2)

Lors d'un conflit, identifie les avantages et les désavantages de le régler par **LA BATAILLE**.

LES AVANTAGES	LES DÉSAVANTAGES
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.

Lors d'un conflit, identifie les avantages et les désavantages de le régler par **LA DISCUSSION**.

LES AVANTAGES	LES DÉSAVANTAGES
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.

FICHES DESTINÉES AU GUIDE D'ACTIVITÉS EN ÉDUCATION À LA VIE EN SOCIÉTÉ

PRIMAIRE

THÈME: La participation

TITRE DE L'ACTIVITÉ: **LES 10 COMMANDEMENTS DU BON SPORTIF**

FICHE #6.8.1*

OBJECTIF TERMINAL (#8 page 252)

Reconnaître l'importance de sa participation au sein d'un groupe.

OBJECTIF(S) INTERMÉDIAIRE(S)

8.7 Evaluer sa satisfaction de participer à un groupe.

8.8 Indiquer des moyens de participer plus activement au bon fonctionnement d'un groupe dont il est membre.

ÉLÉMENTS D'APPRENTISSAGE

- Fierté personnelle
- engagement plus grand
- satisfaction d'être estimé par les autres
- Comportements qui favorisent l'efficacité du groupe:
  - je termine ce que j'entreprends
  - j'assume les responsabilités que le groupe me donne
  - je suggère des solutions à un problème commun
  - je donne mon plein rendement
  - je garde une attitude positive
- etc.

NIVEAU: 2e cycle

ANNÉE: 6e année

TEMPS: 60 min.

NOTES PÉDAGOGIQUES

Portrait de l'élève:

Les jeux et les sports sont parmi les activités préférées des élèves. La pratique de ces activités leur permet de développer de nombreux aspects de leur personnalité et notamment leur sociabilité. Ils n'en sont cependant que très peu conscients. De là, une certaine difficulté à améliorer leurs relations autrement que par le biais des essais et des erreurs ou de l'imitation.

Rôle du maître:

Dans cette activité, le maître doit tirer profit de l'intérêt naturel très marqué de ses élèves pour les jeux et les sports et les conduire à l'aide du concept de l'esprit sportif à chercher des voies leur permettant d'améliorer davantage la qualité de leur intégration aux différents groupes dont ils sont membres.

PERSONNES-RESSOURCES ET MATÉRIEL

- Professeur d'éducation physique
- Le responsable du sport scolaire
- Un entraîneur
- Un représentant de la Régie de la sécurité dans les sports
- Le principal
- Brochure sur l'esprit sportif distribuée au titulaire et au professeur d'éducation physique
- "Piloe" module 9: La violence dans les sports

MISE EN SITUATION

- Inviter les élèves à édicter ensemble les dix commandements du bon sportif.
- Les inviter, s'il y a possibilité, à un concours des dix meilleurs commandements de toutes les sixièmes années de l'école.
- Annoncer la venue d'un personnage qui s'y connaît (prof. d'éducation physique, responsable scolaire, un entraîneur que certains élèves connaissent, le principal, etc.).
- Inviter les élèves à préparer des affiches incitatives.

* idem 6.9.1 (volet santé)

DÉROULEMENT

1. Présenter l'invité spécial aux élèves.

2. Demander à l'invité de présenter le but du concours.

   Thème: L'esprit sportif

   But: Trouver dix façons de faire ou de se comporter qui démontrent que l'on fait preuve d'esprit sportif:

   - l'observation des règlements;
   - le respect de l'arbitre;
   - le respect de l'adversaire;
   - le respect du coéquipier;
   - etc.

   Motivation: Afficher les commandements dans l'école (préférablement dans le gymnase).

   Type de production: texte écrit individuel ou collectif.

   Durée du concours: à déterminer selon les procédures précédentes.

3. Inviter les élèves à poser toutes les questions qu'ils veulent à propos du thème.

4. Inviter les élèves à commencer leur travail et leur réflexion en équipe. Leur donner jusqu'à quelques minutes avant la fin de la classe.

5. Quelques minutes avant la fin, inviter les élèves à poser des questions supplémentaires sur le thème.

6. A la date fixée pour la fin du concours, recueillir les travaux des élèves et leur demander de s'exprimer sur ce qu'ils ont appris concernant l'esprit sportif et sur les attitudes qu'ils ont maintenant par rapport au respect de l'esprit sportif.

7. Afficher les commandements dans l'école.

ÉVALUATION

Question-problème

-Objet d'évaluation: .accueil de l'invité .compréhension du but du concours .compréhension des règles du concours .intérêt pour le concours

-Mesure: .comment: par l'observation de l'attention que les élèves apportent à l'exposé de l'invité par un questionnement oral des élèves sur les facteurs favorables à l'esprit sportif (le respect des règles, de l'arbitre et de l'adversaire)

Exploration découverte

-Objet d'évaluation: .compréhension individuelle des consignes, règles et tâches .la qualité du travail (sérieux, interaction, enthousiasme, progression, respect de chacun) .la qualité des formulations

-Mesure: .comment: par l'observation du travail, par des questions de vérification.

Action unifiante

-Objet d'évaluation: .connaissances relatives aux comportements d'attitudes favorables à une bonne participation aux activités.

.attitudes à l'égard de leur engagement dans les activités

-Mesure: .comment: .l'analyse des productions des élèves .observation des émotions exprimées par les élèves

OBSERVATIONS

THÈME: Les règles

TITRE DE L'ACTIVITÉ: **DES RÈGLES, OUI, MAIS POURQUOI?**

FICHE #6.9.1*

OBJECTIF TERMINAL (#9 page 356)

Reconnaître l'existence et l'utilité des règles à l'intérieur des groupes.

OBJECTIF(S) INTERMÉDIAIRE(S)

9.3 Faire connaître des règles qui existent dans les jeux.

9.5 Constater la diversité des règles.

9.6 Imaginer ce qui se produirait dans un groupe social dont il est membre en l'absence de chacune des règles établies.

ÉLÉMENTS D'APPRENTISSAGE

- Règles portant sur
  . la formation d'équipes de jeu
  . la tricherie
  . l'organisation du jeu
  . l'horaire des activités
  . etc.
- Adaptation des règles aux besoins de la collectivité
- Règles existant dans la classe et l'école, le groupe d'amis.

NIVEAU: 2e cycle

ANNÉE: 6e année

TEMPS: 60 min.

NOTES PÉDAGOGIQUES

Portrait de l'élève:

L'élève connaît l'existence de nombreuses règles, les règles de la famille, les règles de l'école, les règles de certains jeux, etc. Il accepte et se conforme à ces règles parce qu'elles sont édictées par une autorité (parents, enseignants), parce qu'une dérogation à la règle aurait des conséquences fâcheuses ou encore parce que le groupe avec qui il joue a adopté cette règle et qu'il va de soi de la suivre. Son concept de règle a évolué considérablement depuis sa jeune enfance. Cependant, il n'a pas souvent eu la possibilité de réfléchir sur ce concept et de prendre conscience de l'univers qu'il recouvre. Son développement n'est pas arrêté et il peut progresser davantage en ce domaine.

Rôle du maître:

Le jeu et les sports sont des types d'activités humaines fort réglementés et très appréciés des jeunes. Ils peuvent être d'un excellent support pour une exploration plus approfondie de notion de règle et pour le développement d'une meilleure compréhension de l'utilité des règles et d'attitudes plus favorables à l'égard du respect des règles.

En associant l'exploration du concept de règle et une analyse de ce concept à travers les jeux, le maître pourra soulever un problème qui intéressera ses élèves et créera le dynamisme nécessaire à la réalisation de l'objectif.

Une fois l'intérêt soulevé, le maître devra faciliter le travail des élèves en les aidant à exprimer clairement leurs points de vue et leurs interrogations et en soulevant d'autres questions. Note au maître: Donner un temps après chacune des récréations.

PERSONNES-RESSOURCES ET MATÉRIEL

- Le professeur d'éducation physique
- Le responsable du sport scolaire
- Un arbitre actif dans un sport
- La feuille Support A
- La feuille Support B
- "Piloé": module 9 - La violence dans les sports

MISE EN SITUATION

- Inviter les élèves à porter attention aux règles en vigueur dans les jeux qu'ils pratiqueront pendant la semaine et à inscrire sur la feuille support A les règles qu'ils jugent importantes.
- Inviter les élèves à remplir la feuille support durant toute la semaine.

* Idem 6.9.1 (vol. 1: santé)

DÉROULEMENT

1. Demander aux élèves de sortir leur feuille support A qu'ils auront complétée la semaine précédant l'activité et un crayon.

2. Demander aux élèves de relire ce qu'ils ont écrit (lecture individuelle) et de compléter s'il y a lieu.

3. Inviter un élève à venir inscrire au tableau le nom des jeux que les autres élèves diront avoir pratiqués pendant la semaine précédente.

4. Inviter les élèves à donner le nom d'un jeu.

5. Une fois les activités identifiées, demander aux élèves de dire si ces jeux comportent des règles ou non. Faire constater que tous les jeux ont des règles, règles que l'on se donne ensemble ou règles déjà toutes faites d'avance.

6. Inviter les élèves à énoncer un règlement qu'ils jugent important dans une activité qu'ils ont vécue.

   ex.: Ne pas dépasser la ligne du centre lorsqu'on lance le ballon (ballon-chasseur).
   ex.: Jouer avec le même nombre de joueurs des deux côtés.
   ex.: Porter le casque protecteur au hockey.

7 Une fois que les élèves ont énoncé un certain nombre de règles leur distribuer la feuille support B. Inviter les élèves à lire les différents aspects du jeu que peuvent recouvrir les règles en donnant un exemple dans un jeu.

8. Faire constater que les jeux ne sont pas tous réglementés de la même manière en leur demandant d'identifier pour les jeux précédemment mentionnés la présence ou non d'une règle pour tel ou tel aspect du jeu.

   ex.: Il y a une règle pour l'équipement en hockey mais il n'y en a pas lorsque l'on joue aux échecs.

9. Inviter les élèves à dire pourquoi il y a des règles qui s'appliquent dans certaines activités et qui ne s'appliquent pas dans d'autres. Inviter les élèves à dire pourquoi certaines activités sont plus réglementées que d'autres.

10. Faire constater aux élèves que toutes les raisons qu'ils ont données sont liées à des besoins, besoins de sécurité, besoins de justice, besoinsde pouvoir réussir, besoinsde posséder une compréhension commune du déroulement.

11. Demander aux élèves s'ils pensent qu'il serait possible ou intéressant de jouer s'il n'y avait pas de règles. Inviter les élèves à justifier leur position.

12. Inviter les élèves à repenser à cette discussion pendant la semaine et à essayer de trouver ce qui pourrait se passer si on jouait au hockey sans règlement ou ce qui pourrait se passer dans le groupe si personne ne respectait les règles.

OBSERVATIONS

ÉVALUATION

Question-problème
-Objet d'évaluation: .intérêt pour l'activité . compréhension de ce qu'il faut faire avec la feuille support A . compréhension de ce qu'est une règle de jeu
-Mesure: .comment: .par l'observation des réactions des élèves à l'annonce de l'activité .par un bref questionnement oral des élèves .par l'observation du nombre d'élèves ayant rempli la feuille support A .par une vérification sommaire de quelques feuilles remplies

Exploration découverte
-Objet d'évaluation: .prise de conscience de l'omniprésence des règles . prise de conscience des divers aspects que les règles recouvrent
-Mesure: .comment: par des questions portant sur les observations recueillies par les élèves (feuilles A-B) sur leur vécu comme participant ou spectateur à différents types d'activités.

Action vaillante
-Objet d'évaluation: .prise de conscience des diverses raisons d'être des règles .prise de conscience de la nécessité des règles .attitudes personnelles face à l'existence de règles . attitudes personnelles face à l'application des règles
-Mesure: .comment: par l'analyse des énoncés, des échanges, des prises de position des élèves.

Feuille Support A (fiche 6.9.1)

NOM DU JEU	JEU AVEC RÈGLES ou SANS RÈGLES ✓	RÈGLES IMPORTANTES (écrire l'essentiel ex.: ne pas traverser la ligne)
1. Ballon-chasseur		
2. Ballon panier		
3. Hockey sur glace		
4. Ringuette		
5. Hockey intérieur		
6. Hand-ball		
7. Tennis		
8. Ping-Pong		
9. Baseball		
10. Football		
11. Echecs		
12. Vidéo (jeux)		
13. Dames		
14. Soccer		
15. Corde à danser		
16. Jeux de poursuite		
17. Badminton		
18. Elastiques		
19. Drapeau		
20.		
21.		
22.		
23.		

Feuille Support B (fiche 6.9.1)

ASPECTS DU JEU CONCERNÉS PAR LA RÈGLE	NOM DU OU DES JEUX OÙ IL Y A UNE RÈGLE EN REGARD DE CET ASPECT DU JEU
- Formation des équipes - But du jeu - Les limites du terrain - Le déplacement des joueurs - Le rôle des joueurs - L'équipement des joueurs - Les gestes permis et non permis - Le nombre de joueurs - Les punitions - Le déroulement du jeu - L'âge des joueurs - La durée du jeu	

THÈME: Les règles

TITRE DE L'ACTIVITÉ: **DES RÈGLES, C'EST UTILE**

FICHE #6.9.2*

OBJECTIF TERMINAL (#9 page 356)

Reconnaître l'existence et l'utilité des règles à l'intérieur d'un groupe.

OBJECTIF(S) INTERMÉDIAIRE(S)

9.6 Imaginer ce qui se produirait dans un groupe dont il est membre en l'absence de chacune des règles établies.

9.7 Constater l'utilité des règles.

ÉLÉMENTS D'APPRENTISSAGE

- Utilité des règles
  .prévention de conflits dans le groupe
  .résolution des conflits
  .protection des membres
  .clarté des rôles
  .clarté des comportements attendus
  .etc.

NIVEAU: 2e cycle

ANNÉE: 6e année

TEMPS: 60 min.

NOTES PÉDAGOGIQUES

Portrait de l'élève:

L'élève connaît l'existence de nombreuses règles, les règles de la famille, les règles de l'école, les règles de certains jeux, etc. Il accepte et se conforme à ses règles parce qu'elles sont édictées par une autorité (parents, enseignants), parce qu'une dérogation à la règle aurait des conséquences fâcheuses ou encore parce que le groupe avec qui il joue a adopté cette règle et qu'il va de soi de la suivre. Son concept de règle a évolué considérablement depuis sa jeune enfance. Cependant, il n'a pas souvent eu la possibilité de réfléchir sur ce concept et de prendre conscience de l'univers qui l'entoure. Son développement n'est pas arrêté et il peut progresser davantage en ce domaine.

Rôle du maître:

Suite à l'activité de la fiche 6.9.1, le maître peut pousser la réflexion des jeunes un peu plus loin en leur demandant de réinvestir ce qu'ils ont découvert dans l'élaboration des règles pour une nouvelle activité. Ce faisant, l'enseignant joue son rôle de dépisteur. Il pourra voir où en sont rendus les élèves et leur permettre d'intégrer davantage les notions associées au concept de règle.

PERSONNES-RESSOURCES ET MATÉRIEL

- Le professeur d'éducation physique
- Le responsable du sport scolaire
- Un arbitre actif dans un sport
- La feuille Support A

MISE EN SITUATION

- Inviter les élèves à livrer le fruit de leurs réflexions sur la pratique du hockey ou de tout autre sport sans règlement ou sans respect des règlements.

* Idem 6.9.1 (voir carte)

DÉROULEMENT

1. Faire constater aux élèves que pratiquer le jeu de hockey sans règlement serait très compliqué.

2. Faire constater aux élèves que ce serait la même chose pour n'importe quel jeu.

   ex.: Jouer aux échecs sans règles.

3. Inviter les élèves à construire des règlements pour une activité nouvelle qu'ils pourraient pratiquer par la suite.

   ex.: Jeu en patins à roulettes.
   Jeu où il faut rouler un ballon dans le but adverse avec un bâton.

4. Inviter les élèves à trouver un nom à ce nouveau jeu. Inviter les élèves à se regrouper en équipe de quatre et d'élaborer les règles à l'aide de la feuille support A où différents aspects des jeux sont identifiés. Les élèves doivent élaborer des règles qui rendront le jeu intéressant et sécuritaire.

5. Demander à chaque groupe de livrer à la classe les résultats de leurs discussions. Ecrire ensuite les règlements au tableau.

6. Une fois les règlements compilés au tableau, demander à la classe de retenir les règlements qui sont les meilleurs en donnant la raison des choix.

7. Prendre en note les règlements retenus. Informer les élèves qu'une copie des règlements leur sera fournie dès que possible.

8. Inviter les élèves à demander au professeur d'éducation physique de pouvoir jouer à ce jeu en utilisant les règlements établis par la classe.

9. Inviter les élèves à faire un retour sur les activités 6.9.1 et 6.9.2 en disant ce qu'ils ont appris de neuf et en disant si le respect des règles leur semble plus important ou moins important.

ÉVALUATION

Question-problème
-Objet d'évaluation:
.prise de conscience des difficultés qu'occasionnerait une pratique sportive non réglementée ou un non respect des règlements
-Mesure: .comment:
.par l'analyse des exposés des élèves
.par des questions portant sur les exposés des élèves

Exploration découverte
-Objet d'évaluation:
.intérêt des élèves pour le travail proposé .compréhension de la tâche et des consignes .lien entre les règles établies, le déroulement du jeu et les besoins à satisfaire dans le jeu
-Mesure: .comment:
.par l'observation des attitudes des élèves lors des explications et pendant le travail en équipe .par l'analyse des résultats des travaux d'équipes et par l'analyse des discussions en plénière .par des questions d'éclaircissement lors de la plénière

Action unifiante
-Objet d'évaluation:
.compréhension de la raison d'être des règles .attitudes face à l'existence et à l'application des règles
-Mesure: .comment:
.par l'analyse des réflexions et des témoignages des élèves.

OBSERVATIONS

Feuille Support A (fiche 6.9.2)

NOM DU JEU: _____

ASPECTS DU JEU POSSIBLEMENT CONCERNÉS	EXPLICATION DU RÈGLEMENT
1. L'équipement	
2. Le ballon (grosseur, nombre)	
3. Les buts (grandeur, hauteur, emplacement)	
4. La grandeur du terrain	
5. Le territoire des équipes	
6. Le nombre de joueurs	
7. La durée de la partie	
8. Les gestes permis et non permis	
9. Les gestes permis et non permis avec le corps et ses membres	
10. Le rôle des joueurs	
11. Les punitions ou autres façons de sanctionner des actions non permises ou toute autre forme de non respect des règles	
12. Autres...	